

PERAN KOMPONEN - KOMPONEN KOMUNIKASI

PEMBENTUK *PRODUCT KNOWLEDGE*

(Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen – Komponen Komunikasi
Pembentuk *Product Knowledge* Mainan *Kamen Rider* dari Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta)



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :

DISMAS LUDHY HERRY HARTANTO

NIM : 03 09 02292 / Kom

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2010

HALAMAN PERSETUJUAN

PERAN KOMPONEN - KOMPONEN KOMUNIKASI PEMBENTUK *PRODUCT KNOWLEDGE*

(Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen – Komponen Komunikasi
Pembentuk *Product Knowledge* Mainan *Kamen Rider*
dari Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta)

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guna memperoleh
gelar Strata Satu Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Disusun oleh:

Dismas Ludhy Herry Hartanto

03 09 02292

Disetujui oleh:

F. Anita Herawati, SIP, M.Si.

Dosen Pembimbing

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2010

HALAMAN PENGESAHAN

Judul skripsi :

PERAN KOMPONEN - KOMPONEN KOMUNIKASI PEMBENTUK *PRODUCT KNOWLEDGE*

(Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen – Komponen Komunikasi
Pembentuk *Product Knowledge* Mainan *Kamen Rider*
dari Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta)

Penyusun : Dismas Ludhy Herry Hartanto

NIM : 03 09 02292

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan pada sidang ujian skripsi yang diselenggarakan pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 9 Maret 2010

Waktu : 10.00

Tempat : Ruang Pendadaran 1 FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta

TIM PENGUJI

F. Anita Herawati, SIP, M.Si.

Penguji Utama

Drs. Ign. Agus Putranto, M.Si.

Penguji I

Chatarina Endah P., SIP.

Penguji II

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dismas Ludhy Herry Hartanto
No Mahasiswa : 03 09 02292
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Karya Tulis : **PERAN KOMPONEN - KOMPONEN KOMUNIKASI
PEMBENTUK *PRODUCT KNOWLEDGE***

(Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen –
Komponen Komunikasi Pembentuk *Product Knowledge*
Mainan *Kamen Rider* dari Komunitas *Tokusatsu*
Yogyakarta)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tulis akhir ini bukan merupakan plagiarisme pencurian hasil karya orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material dan non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya, bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik. Bila di kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi berupa pembatalan kelulusan / kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas di institusi ini.

Yogyakarta, 28 Februari 2010

Saya yang menyatakan

Dismas Ludhy Herry Hartanto
03 09 02292/ Kom

HALAMAN MOTTO



Everybody will always need the cure...

✎ **Robert Smith** ✎

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini aku persembahkan untuk sahabat – sahabat yang pernah mengenal
Dismas Ludhy Herry Hartanto.
Terimakasih untuk kalian.

Dan

Tuhan Allah Bapa yang sudah memberikan Bapak dan Ibu buatku.

KATA PENGANTAR

In the name of The Father, The Son, and The Holy Spirit, Amen.... Penulis akhirnya lega mengucapkan syukur atas selesainya karya tulis yang cukup lama dinantikan banyak orang ini. Tidak terasa karya ini membutuhkan banyak, apapun itu.

Skripsi ini berusaha mengangkat bahasan dalam area perilaku konsumen sehubungan dengan proses pembentukan pengetahuan produk sebelum membuat sebuah keputusan pembelian. Penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tentang bagaimana konsep pengetahuan tentang produk *franchise Kamen Rider* dibentuk melalui peran – peran yang terdapat dalam interaksi sebuah kelompok. Penulis kemudian melakukan penelitian terhadap Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta, yakni sebuah kelompok penggemar dan kolektor mainan ber-genre *Tokusatsu*.

Penulis mencoba memberikan usaha yang terbaik dalam karya tulis ini dan diharapkan semoga dapat memberi manfaat bagi siapa saja yang berkenan membaca maupun yang tertarik memperdalam penelitiannya. Penulis mengharapkan adanya masukan, kritikan yang membangun, maupun respon positif dari anda sekalian setelah membaca karya ini.

Karya tulis ini, juga merupakan sebuah pemenuhan janji. Hingga janji ini terpenuhi penulis sangat berterimakasih kepada banyak nama, karena tanpa mereka semua kebahagiaan ini tidak akan terwujud dan terasa manis.

1. Ayahanda IG. Harry Suwanto dan ibunda Helena Sri Hartati, terkasih. Terimakasih sudah banyak bersabar dan memberikan semuanya buat aku. Maaf meninggalkan rumah sekian lama. Peluk dan cium dari anakmu.
2. Yth. Bu Anita, yang sudah mau membimbing saya dengan sabar dan memberikan perhatian maupun dukungan morilnya disaat yang tepat. Maaf sering *nge-drop* dan sudah banyak merepotkan. Terimakasih ya bu, tanda tangan 'ACC-diujikan' jadi kado sangat berkesan buat saya, hehe.
3. Yth. Pak Agus, dan Bu Rina, terimakasih atas semua masukan dan koreksinya buat karya saya. Memang level dosen sama mahasiswa itu berbeda ya..hehe.
4. Yth. Para dosen FISIP : Pak Bambang (terimakasih pak masukannya waktu seminar), Pak Setio, Pak Bona, Bu Dina, Pak Jo, Bu Sundari, Bu Yunita, Bu Arum, Pak Kun, Pak Danarka, Pak Lukas, Bu Meilani, Pak Anton, alm. Pak Pappilon di surga, dan dosen lainnya yang tidak bisa sayasebutkan satu per satu disini. Terimakasih sudah menjadi pengajar sekaligus teman yang baik buat mahasiswanya, khususnya dengan saya. Saya sudah belajar banyak dari anda sekalian, semoga tidak berhenti disini, terimakasih.
5. Bapak dan Ibu di divisi per-Tata Usaha-an : Pak Siy, Mas Joko, Bu Arti, Mbak Ati, Bu Kris, Pak Manto, Bu Yanti, Bu Hesti, Pak Haryono, Pak Maryono, Pak Wito. Maaf ya sering godain apalagi kalo pas KRS-an, hehe (habis dho spaneng). Saat – saat waktu jadi penjaga ujian paling keinget deh. Maturnuwun sudah dibantu banyak selama ini. Seneng bisa kenal deket sama semua.

6. Teman – teman Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta : Mas Ali, Mas Beng – beng, Mas Dio, Mas Irwan, Mas Mamad, Mas Andri, semuanya.. Makasih banyak udah dibantu macem – macem. Udah mau digangguin *weekend*-nya cuma buat ditanya – tanyain. Makasih pinjaman mainan sama majalahnya waktu aku ujian. Jangan bosan – bosan ya nek aku banyak nanya. Makasi banyak. Kalo ga ada kalian, skripsinya ga bakal selesai.
7. Agustin Mariani, makasi ya.
8. Teman – teman di TB & TK Ceria; Djendelo; Asia PR, terimakasih buat pengalaman berharganya.
9. Sahabat – sahabat di Atma Jaya : Leony Agustina; Deviyana Utami Putri; Hastaning Sakti (mengejar kalian buat wisuda bareng, ternyata ga gampang. *But it works! Thank you for ngiming-imingi*, hehe). Seto ‘Eto’ Adhi Satrio (sahabat sekaligus rival terbaikku. Diam – diam saya menjadikan anda rival untuk mengerjakan skripsi ini); Bayu ‘BayGon’ Prihantoro Filemon (si Romeo jenius yang punya Antonov, iri saya sama kamu); Aditya ‘Tembel’ Candra (teman bercerita disaat tepat), Ersari Rachmarani (ayo semangat.. tuangkan *passion* memasaknya di ketikanmu), Bernadetha Onie; Lucas Adhitya; Ernomo Adjie, Diba Dorothea, ‘Gunawan-Catur’, Pius Bimo, dan segenap teman sekampus yang kukenal baik tapi tidak tercantum disini, maaf.. Terimakasih sudah jadi teman bertukar pikiran, ide, semangat, gairah dan energi positif, tahun ini ada aja momen berkesan bersama kalian.

Bachelors : Niko Punta Arswendo; Vincentius Haru Pamungkas; Norbert Nikolaus ; Antonio Wishanggeni; Andes Herjadi; Diki Cahyo Gumelar; Maria Herlina Artiasning; Andika *Blacky*; Laurensius Sutanto; Ambrosius Wempy; Anggoro Catur; Willy, Tanto STM, and *The Bini's* : (Seruni, Listi, Eskarina, Sulis, Lia, Mba Ems, Lala). Terimakasih sudah menemani dengan tahun – tahun terbaik, berbagi surga-neraka dengan canda tawa riang gembira ria, wkwkwk. *Love you guys*.

10. Tuhan Siapapun Engkau, yang lebih kukenal sebagai Allah Bapa di Surga. Terimakasih untuk selalu ada dan memenuhi kebutuhan transenden anak-Mu. Saya tidak cuma bersyukur atas selesainya skripsi ini, tapi saya juga bersyukur atas kemegahan dan karya seni yakni buah pikiran yang Kau bisikan di malam – malam yang sulit. Oiya, Tuhan..titip teman kami Ingan Perdaminta Ginting ya. Sampaikan salamku, terimakasih.

11. Dan segenap nama yang belum tercantum di lembar ini, saya mengucapkan terimakasih. Semoga tidak membuat kecewa.

Akhir kata, penulis mengharapkan adanya kritik atau saran yang membangun dan semoga karya tulis ini dapat bermanfaat serta memberi inspirasi. Mari membuat skripsi yang kita sukai.

Dismas

ABSTRAKSI

PERAN KOMPONEN - KOMPONEN KOMUNIKASI PEMBENTUK *PRODUCT KNOWLEDGE*

(Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen – Komponen Komunikasi
Pembentuk *Product Knowledge* Mainan *Kamen Rider*
dari Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta)

Perilaku seorang konsumen dalam membuat sebuah keputusan pembelian pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor dilingkungannya. Salah satunya adalah adanya pengaruh dari kelompok sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komponen - komponen komunikasi dalam membentuk pengetahuan produk mainan *Kamen Rider* dari Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi kasus sebagai metode utamanya. Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data dan metode analisis yang bersifat non kuantitatif, yakni dengan observasi non-partisipan dan wawancara mendalam. Obyek dalam penelitian adalah Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta, sebuah kelompok penggemar mainan bergenre *Tokusatsu*; dan fokus utamanya adalah produk mainan *Kamen Rider* produksi *Bandai*.

Hasil dalam penelitian ini berupa temuan data mengenai aktivitas interaksi yang terjadi di dalam Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta antar anggotanya, dan juga deskripsi mengenai temuan pengetahuan produk yang dimiliki baik dalam tingkat individu maupun tingkat kelompok. Peneliti kemudian menganalisis apa saja komponen komunikasi dan peran – peran subyek sebagai anggota kelompok yang terlibat di dalam aktivitas interaksi kelompoknya. Peneliti juga membahas mengenai bagaimana interaksi tersebut membentuk sebuah pengetahuan produk bagi kelompok. Interaksi yang diteliti meliputi interaksi secara tatap muka dan tidak tatap muka.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebuah pemahaman pengetahuan produk dapat terbentuk karena adanya peran – peran yang muncul dalam interaksi kelompok. Tingkat pemahaman atas pengetahuan produk yang semula berbeda-beda antar individu, dapat melebur dan menjadi setara bagi setiap anggota kelompok yang terlibat didalam interaksinya. Berbagai peran yang dilakukan anggota kelompok dapat membantu proses pertukaran pengetahuan produk sebagai pesan dalam proses komunikasinya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAKSI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	10
C. TUJUAN PENELITIAN.....	10
D. MANFAAT PENELITIAN.....	10
E. KERANGKA TEORI.....	11
1. KOMUNIKASI.....	11

2. KOMUNIKASI KELOMPOK.....	14
3. INTERAKSI.....	19
4. PENGETAHUAN PRODUK.....	22
F. KERANGKA KONSEPTUAL.....	31
1. KOMUNIKASI.....	31
2. KOMUNIKASI KELOMPOK.....	33
3. PENGETAHUAN PRODUK.....	38
G. METODOLOGI PENELITIAN.....	47
1. JENIS PENELITIAN.....	47
2. SIFAT PENELITIAN.....	48
3. METODE PENELITIAN.....	48
4. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	50
5. ANALISIS DATA.....	54
 BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. SEJARAH KOMUNITAS <i>TOKUSATSU</i> YOGYAKARTA.....	56
B. AKTIVITAS KOMUNITAS <i>TOKUSATSU</i> YOGYAKARTA.....	59
C. SEJARAH <i>TOKUSATSU</i>	66
D. DESKRIPSI PRODUK MAINAN <i>KAMEN RIDER</i> PRODUKSI <i>BANDAI</i>	78

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN.....	109
1. DESKRIPSI INTERAKSI KOMUNITAS <i>TOKUSATSU</i> YOGYAKARTA.....	109
1.1) Interaksi Anggota Komunitas <i>Tokusatsu</i> Yogyakarta pada tanggal 14 November 2009.....	111
1.2) Interaksi Anggota Komunitas <i>Tokusatsu</i> Yogyakarta pada tanggal 27 November 2009.....	116
2. PENGETAHUAN TENTANG PRODUK <i>KAMEN RIDER</i>	127
2.1) Pengetahuan tentang sumber referensi.....	128
2.2) Pengetahuan tentang cara mendapatkan produk <i>Kamen</i> <i>Rider</i>	145
B. PEMBAHASAN.....	157
1. ANALISIS KOMPONEN – KOMPONEN KOMUNIKASI SERTA PERAN – PERAN YANG TERLIBAT DALAM INTERAKSI KOMUNITAS <i>TOKUSATSU</i> YOGYAKARTA....	157
1.1) Komponen – Komponen Komunikasi.....	157
1.2) Peran Komponen Komunikasi dalam Interaksi.....	172
2. ANALISIS INTERAKSI YANG TERJADI DI DALAM KOMUNITAS <i>TOKUSATSU</i> YOGYAKARTA DALAM MEMBENTUK PENGETAHUAN PRODUK.....	185

2.1) Analisis Interaksi Anggota Komunitas <i>Tokusatsu</i> Yogyakarta.....	185
2.2) Analisis Pengetahuan Produk yang Dihasilkan Interaksi.....	198
BAB IV PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	220
B. SARAN.....	224
DAFTAR PUSTAKA	226
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	<i>Action Figure SIC Kamen Rider Black & Black RX</i>	5
Gambar 2	Model Proses Komunikasi Schramm.....	13
Gambar 3	Model <i>Communication Networks</i>	20
Gambar 4	Konsep Produk Menyeluruh (<i>Total Product Concept</i>).....	25
Gambar 5	Peta Permasalahan.....	46
Gambar 6	<i>Toys Fair</i> Komunitas Tokusatsu Yogyakarta di <i>Soda Lounge</i>	66
Gambar 7	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Chibi</i>	80
Gambar 8	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Chibi</i>	80
Gambar 9	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Meikan</i>	81
Gambar 10	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Meikan</i>	81
Gambar 11	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Rider Head</i>	82
Gambar 12	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Gashapon</i>	83
Gambar 13	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Hyper Detail</i>	85
Gambar 14	Fisik Produk <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Souchaku Henshin</i> dan Kemasannya.....	86
Gambar 15	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Souchaku Henshin</i>	86
Gambar 16	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>SHFigurarts</i>	88
Gambar 17	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>SOV</i> Beserta Karakter Monsternya.....	89

Gambar 18	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Rider Heroes</i>	90
Gambar 19	Koleksi <i>Kamen Rider</i> Jenis <i>Super Imaginative Chogokin</i>	91
Gambar 20	Kemasan <i>volume</i> dan detail produk mainan S.I.C. <i>Kamen Rider</i>	92
Gambar 21	Perbandingan skala antara S.I.C <i>Takumi Damashii</i> dengan S.I.C. <i>regular</i>	101
Gambar 22	Koleksi mainan S.I.C. <i>Takumi Damashii</i>	102
Gambar 23	S.I.C. <i>Kiwami Tamashii</i>	104
Gambar 24	S.I.C. Hero Saga.....	105
Gambar 25	Perbandingan skala S.I.C. dengan jenis mainan lainnya.....	106
Gambar 26	Perbandingan skala antara <i>BigSoft</i> dengan S.I.C.....	107
Gambar 27	Perbandingan skala antara produk S.I.C; HD; <i>Rider Head</i> ; <i>Gashapon</i> dan <i>Meikan</i>	108
Gambar 28	Aktivitas Memodifikasi Mainan <i>Kamen Rider</i>	115
Gambar 29	Aktivitas anggota saat membaca majalah <i>S.I.C. Collection</i>	118
Gambar 30	Penggunaan media laptop untuk membahas produk <i>Kamen Rider</i>	121
Gambar 31	Model Interaksi Tatap Muka dari Anggota Komunitas <i>Tokusatsu</i> Yogyakarta.....	186

Gambar 32	Model Interaksi Tidak Tatap Muka dari Anggota Komunitas <i>Tokusatsu Yogyakarta</i>	191
Gambar 33	Model <i>Wheels Communication Networks</i> dari Anggota Komunitas <i>Tokusatsu Yogyakarta</i>	195
Gambar 34	Perbandingan Konsep – Konsep Penelitian dan Hasil Penelitian	219
Gambar 35	Komponen Komunikasi yang Terlibat di dalam Interaksi.....	223
Gambar 36	Pengetahuan Produk yang Dihasilkan Interaksi.....	208

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Panduan Observasi dan *Interview Guide*
- Lampiran 2 Transkrip Observasi dan Wawancara Mendalam
- Lampiran 3 Foto – Foto Observasi
- Lampiran 4 Artikel

